ZOOM 607 BASS

オペレーションマニュアル

はじめに

このたびは、ZOOM 607（以下607と呼びます）をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
607の機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願い致します。

なお、この取扱説明書はお手元に保存し、必要に応じてご覧ください

目 次

安全上のご注意

この取り扱い説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。
マークの意味はつぎの通りです。

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損傷のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について

- 本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池の使用をお薦めします。

ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずDC9Vセンターマイナス300mA（ズームAD-0006）をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- 長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

乾電池による駆動

- 市販の1.5V単三乾電池×4本（アルカリ／マンガン）をお使いください。
- 607は充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。
- 長時間ご使用にならない場合は、乾電池を607から取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ブタを閉めてください。

使用環境について

607をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となります。必ずお避けください。

- 温度が極端に高くなる所や低くなる所
- 湿度が極端に高い所
- 砂やほこりの多い所
- 振動や衝撃の多い所

取り扱いについて

- 607は精密機器ですのでフットスイッチ以外のスイッチ類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。
- 607に異物（硬貨や針金など）または液体（水，ジュースやアルコールなど）を入れないように注意してください。
- ケーブルを接続する際は、各機器の電源を必ずオフにしてから行ってください。
- 移動させる場合は一旦電源をオフにして必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。

改造について

- ケースを開けたり改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。
- 改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負いかねます。

特長

607は次のような特長を備えたベース用マルチエフェクトプロセッサーです。

● クラスを越えたハイパフォーマンス
バリエーションの広い歪み系エフェクトや、多彩なモジュレーション系エフェクトなど、35種類のエフェクトを搭載し、最大9種類のエフェクトを同時に使用可能。クラスを越えたハイパフォーマンスを実現しています。

● エクスプレッションペダルを標準装備
効果のかかり具合やボリュームをコントロールするエクスプレッションペダルを搭載。ゲインの調節から大胆なピッチベンド効果まで、上級機なみの表現力を発揮します。

● スムースなオペレーション
ベストセラー機ZOOM 506 Ⅱから継承されたシンプルな操作体系に加え、心臓部とも呼ぶべき歪み系エフェクトには、専用のセレクターやキーを用意。演奏中に素早く歪みのタイプや深さを調節できます。

● オートクロマチックチューナーを搭載
ベース用のオートクロマチックチューナーを内蔵。ステージ上でも手軽にチューニングが行えます。

● 演奏場所を選ばない2電源方式
ACアダプター以外に、単3乾電池×4本による利用も可能な2電源方式。マンガン電池で約7時間、アルカリ電池で約24時間もの連続使用が可能です。

マニュアルで扱う用語について

ここでは、マニュアルで使用する607の用語について説明します。

■ エフェクトモジュール

607のエフェクトは、次の図のように効果の異なる単体エフェクトを複数組み合わせたものと考えることができます。これらの1つ1つの単体エフェクトを"エフェクトモジュール"と呼びます。

IN→ COMP - WAH - DRIVE - EQ - ZNR - AMP - MOD/PITCH - DLY/REV →OUT

607には、歪み系(DRIVE)モジュール、モジュレーション系(MOD/PITCH)モジュール、空間系(DLY/REV)モジュールといったエフェクトモジュールに加え、ZNR(ズームノイズリダクション)やアンプシミュレーターなどが搭載されており、モジュールごとに効果のかかり具合を調節したり、オン/オフを切り替えることができます。

■ エフェクトタイプ

607のエフェクトモジュールの中には、効果の種類(これを"エフェクトタイプ"と呼びます)を切り替えて使用できるものがあります。例えば、MOD/PITCHモジュールにはコーラス、フランジャー、ピッチシフターなどのエフェクトタイプがあり、その中から1つを選んで使用できます。

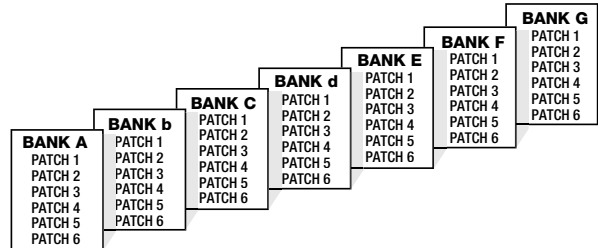
■ エフェクトパラメーター

エフェクトモジュールには、効果のかかり具合を決定する要素(これを"エフェクトパラメーター"と呼びます)が含まれています。モジュールごとのエフェクトパラメーターを調節することで、音色や効果のかかり具合が変化します。

■ パッチ

607では"パッチ"と呼ばれる単位で、エフェクトの保存や呼び出しを行います。パッチには、モジュールごとのオン/オフ状態、選ばれているエフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの設定値が記憶されています。607では、本体のメモリーに最大42種類のパッチを保存できます。

■ バンク

6つのパッチをひとまとめにしたものを"バンク"と呼びます。バンクは全部で7つあり、それぞれA～Gのアルファベットで区別します。1つのバンクに含まれるパッチには1～6の番号(パッチ番号)が付けられています。
607でパッチを指定するときには、A1(バンクAのパッチ番号1)、F4(バンクFのパッチ番号4)のように、バンクとパッチ番号を組み合わせて使用します。

■ プレイモード/エディットモード

607の内部の動作状態を"モード"と呼びます。607の主なモードには、パッチを選択して演奏する"プレイモード"とエフェクトの内容を作り替える"エディットモード"の2つがあります。これら2つのモードは、[PLAY/EDIT]セレクターを使って切り替えます。

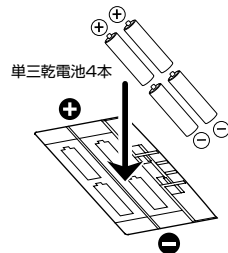
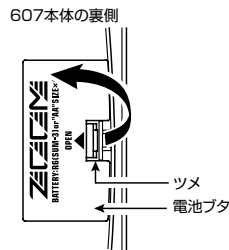
電池で使用する場合

1. **本体を裏返しにして、ツメを押しながら電池ブタを上に持ち上げてください。**

607本体の裏側

2. **電池ケースに新品の単3乾電池(アルカリ電池をお薦めします)×4本を入れてください。**

乾電池はすべて同じ方向に入れてください。

3. **電池ブタを閉めてください。**

電池ブタのツメの部分でカチッと音がするように、しっかり閉めてください。

・ディスプレイ上でドット(.)が点滅するときは、電池が消耗しています。速やかに電池を交換してください。
・607を使用しないときは、電池の消耗を防ぐために[INPUT]端子からプラグを抜いておきましょう。

各部の名称と機能／接続

フロントパネル

ディスプレイ
パッチ番号やパラメーターの設定値など、607を操作するのに必要な情報が表示されます。

[DRIVE]LED
DRIVEモジュールのオン／オフに合わせて点灯／消灯します。

[DRIVE]セレクター
DRIVEモジュールの歪みの種類（エフェクトタイプ）を選択します。

GAIN[+]／[−]キー
DRIVEモジュールの歪みの深さや増幅量を設定します。

[▼]／[▲]フットスイッチ
エフェクトパッチを切り替えるときや、チューナー機能を利用するときに使用します。

[STORE]（ストア）キー
作り替えたパッチを保存するときや、既存のパッチを別の位置にコピーするときに使用します。

[PEDAL ASSIGN]キー
エクスプレッションペダルでコントロールするモジュールを切り替えるときに使用します。

ペダルアサインLED
エクスプレッションペダルに割り当てられているモジュールを表示するLEDです。

[PLAY/EDIT]セレクター
プレイモードとエディットモードを切り替えるときや、エディットの対象となるモジュールを選ぶときに使用します。

エクスプレッションペダル
特定のモジュールのかかり具合や、ボリュームなどのモジュールをリアルタイムに変化させるペダルです。さらに深く踏み込めば、モジュールのオン／オフ切り替えが行えます。

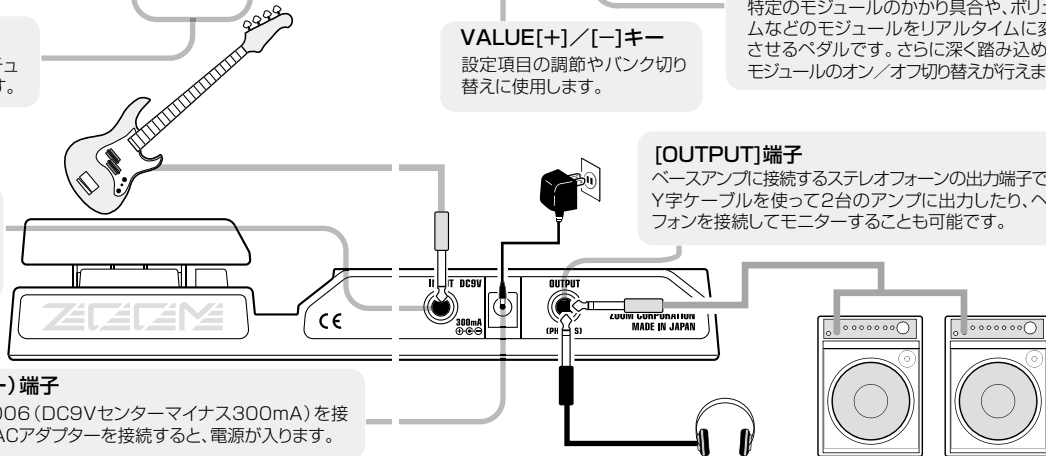
VALUE[+]／[−]キー
設定項目の調節やバンク切り替えに使用します。

リアパネル

[INPUT]端子
ベースを接続する端子です。607を電池で使用する場合は、この端子にプラグを差し込むと電源が入ります。

[DC 9V]（ACアダプター）端子
専用のACアダプターAD-0006（DC9Vセンターマイナス300mA）を接続する端子です。この端子にACアダプターを接続すると、電源が入ります。

[OUTPUT]端子
ベースアンプに接続するステレオフォーンの出力端子です。Y字ケーブルを使って2台のアンプに出力したり、ヘッドフォンを接続してモニターすることも可能です。

パッチを選んで演奏する

楽器を演奏しながらパッチを切り替えて、さまざまな効果を試してみましょう。

1 電源を入れる

● 電池で使用する場合は、607の[INPUT]端子にモノラルシールドケーブルを差し込んでください。

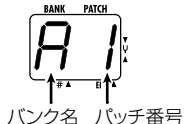
● ACアダプターで使用する場合は、ACアダプターをコンセントに差し込み、もう一方のプラグを607に接続してください。

● ベースアンプの電源を入れ、ボリュームを適切な位置に調節してください。

2 607をプレイモードに設定する

● [PLAY/EDIT]セレクターが "PLAY" 以外の位置にある場合は、"PLAY" の位置に合わせてください。

現在選ばれているバンクとパッチ番号は、ディスプレイで確認できます。

BANK PATCH A1
バンク名 パッチ番号

HINT 607の電源を入れた直後は、[PLAY/EDIT]セレクターが "PLAY" 以外の位置に設定されていても、プレイモードとして動作します。

3 パッチを切り替える

● プレイモードでパッチを切り替えるには、[▼]／[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

4 バンクを直接切り替える

● A～Gのバンクを直接切り替えたいときは、VALUE[+]／[−]キーのどちらか一方を押してください。

5 マスターボリュームを調節するには

● VALUE[+]／[−]キーの両方を1秒以上押し続けてください。

● マスターボリュームの値が表示されている間に、VALUE[+]／[−]キーのどちらか一方を押して値を変更してください。

マスターボリュームの設定範囲は0～50です。電源を入れ直すと、40にリセットされます。

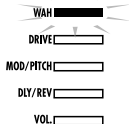
HINT ヘッドフォーンでご使用の場合はここで音量調節をすると便利です。

エクスプレッションペダルを使う

607にはエクスプレッションペダルが搭載されています。このペダルを使えば、特定のエフェクトパラメーターやボリュームを足元でコントロールできます。

1 ペダルで変化させるモジュールを切り替えるには

● [PEDAL ASSIGN]キーを押し、変化させたいモジュールに対応するペダルアサインLEDを点灯させてください。

現在ペダルに割り当てられているモジュールは、ペダルアサインLEDの点灯で確認できます。

それぞれのLEDに対応するモジュールは次の通りです。

WAH
WAHモジュールのエフェクトパラメーター

DRIVE
DRIVEモジュールのエフェクトパラメーター

MOD/PITCH
MOD/PITCHモジュールのエフェクトパラメーター

DLY/REV
DLY/REVモジュールのエフェクトパラメーター

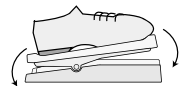
VOL.
パッチ全体のボリューム

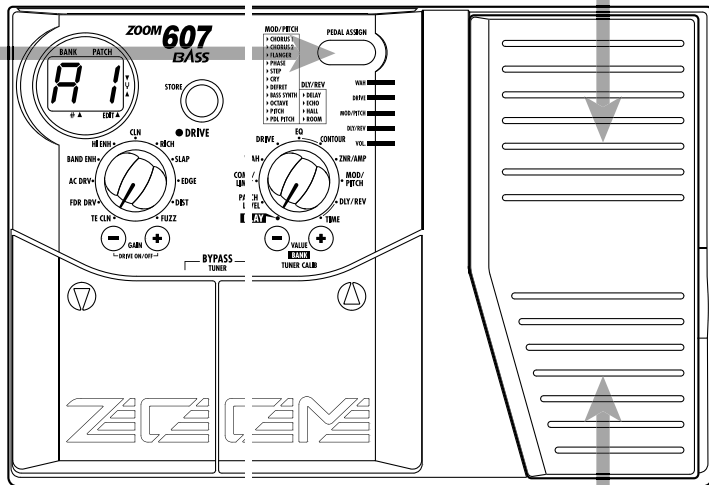
ペダルアサインLEDがすべて消灯
エクスプレッションペダルが無効

ペダルを操作したときの実際の効果は、そのモジュールで選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

・ 現在のパッチでオフに設定されているモジュールにおいては、ペダルを割り当てた場合はオンとなり、その後別のモジュールにペダルを割り当てた場合はオフになります。
・ バイパス（エフェクトを一時的にオフ）状態のときは、自動的にVOL.が割り当てられます。

2 ペダルを操作する

● 楽器を演奏しながら、ペダルを前後に操作してください。

前後に動かす

ペダルの効果は 1 で選ばれたモジュールに応じて異なります。ペダルを操作して、どのような効果が得られるかを試してみましょう。

3 モジュールのオン／オフを切り替えるには

● ペダルをさらに一段奥まで踏み込んでください。

点灯するペダルアサインLEDが点滅に変わり、該当するモジュールがオフになります。オンに戻したいときは、もう一度ペダルを奥まで踏みこんでください。

深く踏み込む

VOL.が割り当てられている場合にはオン／オフ切り替えは行えません。

・ ペダルに割り当てたモジュールや、各モジュールのオン／オフ設定は、パッチに保存できます（→P18）。
・ 必要に応じてペダルの感度を調整することも可能です（→P23）。

チューナー機能を使う

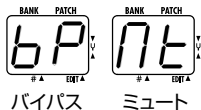
607にはオートクロマチックチューナーが内蔵されています。このチューナーは、607がバイパス（エフェクトを一時的にオフ）状態、またはミュート（原音とエフェクトの両方を消音）状態のときに、利用できます。

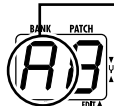
[PLAY/EDIT]セレクターがPLAY以外の位置にあるときは、チューナー機能が利用できません。

1 バイパス／ミュート状態にする

● [▼]／[▲]フットスイッチを同時に踏んでください。

フットスイッチを踏んですぐに足を離すとバイパス、約1秒間踏んでから離すとミュートになります。

バイパス　　ミュート

2 チューニングを合わせる

●チューニングを合わせたい開放弦を弾き、希望する音名が表示されるようピッチを調節してください。

音名はディスプレイ左側に表示されます。

A	= A	D	= d	G	= G
A#	= A.	D#	= d.	G#	= G.
B	= b	E	= E		
C	= C	F	= F		
C#	= C.	F#	= F.		

高いピッチ　正確なピッチ　低いピッチ

ずれが大きいほど表示の回転が速くなります

音名の右側には、チューニングがどの程度ずれているかを表す記号が表示されます。

●同じ要領で、他の弦もチューニングしてください。

3 チューニングの基準ピッチを変えるには

チューニングの基準となるピッチは、電源を入れたときに中央A＝440Hzに設定されています。しかし、この設定は必要に応じて変えることができます。

● VALUE[+]／[−]キーのどちらか一方を押してください。

現在の設定値が約2秒間表示されます。初期状態では、40（中央A＝440Hz）に設定されています。

● VALUE[+]／[−]キーを使って値を変えてください。

設定可能な範囲は、35〜45（中央A＝435Hz〜445Hz）です。

電源を入れなおすと、基準ピッチが40（中央A＝440Hz）にリセットされます。

4 プレイモードに戻るには

● [▼]／[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

DRIVEモジュールを設定／変更する

DRIVEモジュールの歪みの種類や増幅量は、専用のセレクターやキーを使って、いつでも調節できます。

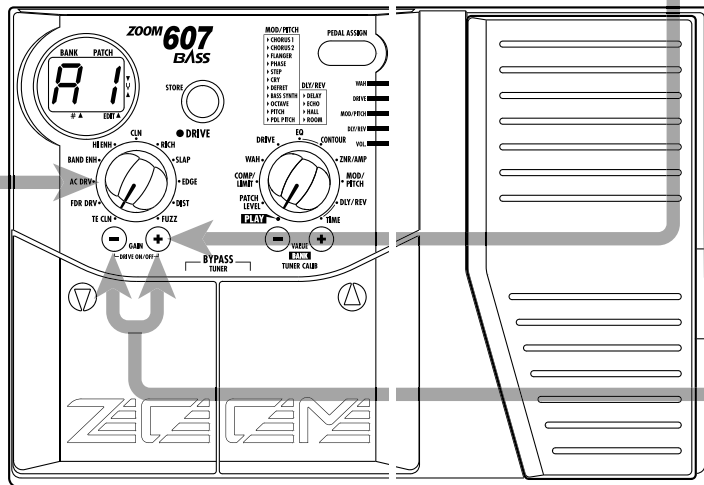
以下の操作は、607がプレイモード／エディットモードどちらの状態でも行えます。

1 DRIVEモジュールの歪みの種類を切り替える

● [DRIVE]セレクターを回して、DRIVEモジュールの歪みの種類（エフェクトタイプ）を選んでください。

選ばれたエフェクトタイプ名が、約2秒間ディスプレイに表示されます。エフェクトタイプの詳しい内容は、巻末の「エフェクトパラメーター一覧」をご参照ください。

[PLAY/EDIT]セレクターをDRIVEの位置に合わせると現在のエフェクトタイプが確認できます。

[DRIVE]LEDが消灯しているときは、DRIVEモジュールがオフになっています。この状態でエフェクトタイプを切り替えると自動的にオンになります。

2 DRIVEモジュールのゲインを調節する

● GAIN[+]／[−]キーのいずれかを押してください。

現在選ばれているエフェクトタイプに応じて、歪みの深さ、または信号の増幅量が変化します。ディスプレイには、GAINパラメーターの値が約2秒間表示されます。

3 DRIVEモジュールのオン／オフを切り替えるには

● GAIN[+]／[−]キーの両方を同時に押してください。

DRIVEモジュールをオフに切り替えると、[DRIVE]セレクター右上の[DRIVE] LEDが消灯します。

ここで行った変更は一時的なもので、パッチを切り替えると設定した内容が破棄されます。必要に応じてパッチを保存してください（→P18）。

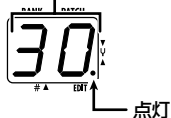
パッチを作り替える

エフェクトパラメーターの設定値を調節することで、パッチの音色や効果を自由に作り替える(エディットする)ことができます。既存のパッチをエディットして、お好みのエフェクトを作ってみましょう。

1 エフェクトパラメーターを選択する

● [PLAY/EDIT]セレクターを回して、エディットしたいモジュール/パラメーターを選んでください。

607がエディットモードに切り替わり、ディスプレイに現在選ばれているエフェクトパラメーターの値が表示されます。607がエディットモードのときは、ディスプレイ右下にドットが点灯します。

パラメーターの設定値

エフェクトモジュール/パラメーターの内容や設定範囲については、巻末の「エフェクトパラメーター一覧」をご参照ください。

DRIVEモジュールは、[DRIVE]セレクターやGAIN[+]/[−]キーを使って直接エディットすることも可能です(→P14)。

2 パラメーターの設定値を変更する

● VALUE[+]/[−]キーを押してください。

キーの押し方に応じて、設定値が次のように変化します。

・どちらか一方のキーを押し続ける → 値が連続して変化します。
・片方のキーを押したまま、もう一方のキーを押す→ 値がすばやく増減します。
・両方のキーを同時に押す → 同じモジュール内の次のエフェクトタイプに切り替わります。

3 モジュールのオン/オフを変更したいときは

● [▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏んでください。

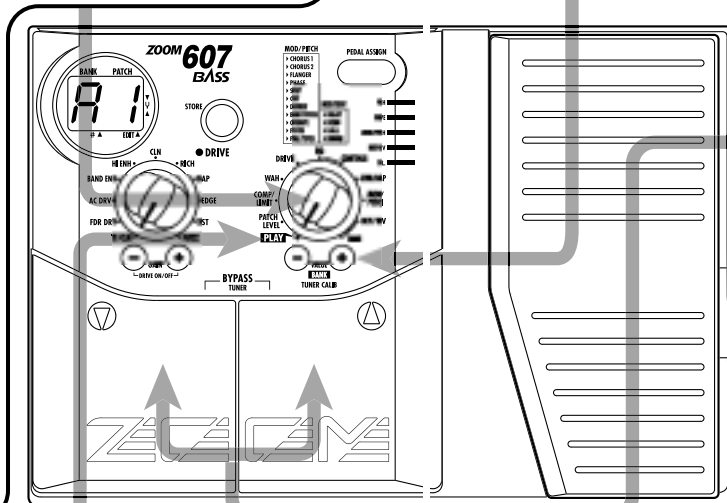
[PLAY/EDIT]セレクターで選ばれているエフェクトモジュールのオン/オフが切り替わります。

[PLAY/EDIT]セレクターが“CONTOUR”、または“TIME”の位置にあるときは、[▼]/[▲]フットスイッチを同時に踏んでも効果はありません。

4 エディットを終了する

● [PLAY/EDIT]セレクターを“PLAY”の位置に合わせてください。プレイモードに戻ります。

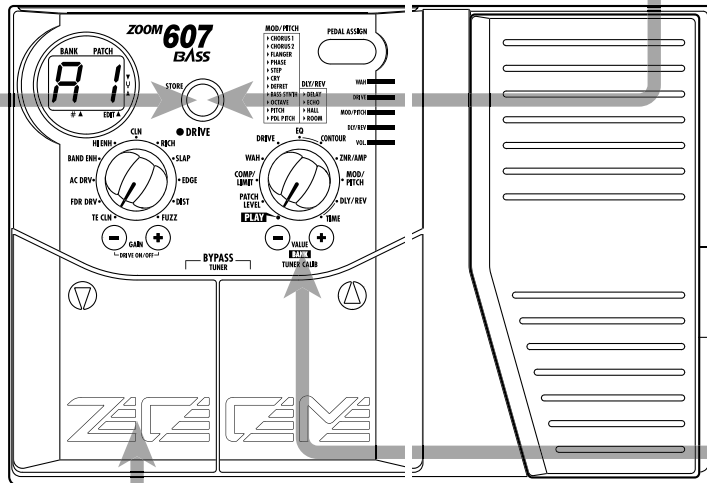
プレイモードに戻った後でパッチを切り替えると、エディットした内容が破棄されてしまいます。必要ならば、パッチを切り替える前に変更内容を保存してください(→P18)。

パッチを保存／コピーする

エディットしたパッチは、本体内のどの位置にも保存できます。また、既存のパッチを別の位置に保存して、パッチのコピーを作ることもできます。

1 プレイモードまたはエディットモードで[STORE]キーを押す

このときディスプレイのバンクとパッチ番号が点滅します。

2 [▼]／[▲]フットスイッチを使って、保存／コピー先のパッチを指定する

パッチを保存／コピーするときは、VALUE[+]／[−]キーを使ってバンクのみを変更することはできません。

3 もう一度[STORE]キーを押す

保存／コピーが完了すると、保存先のパッチが選択された状態で、元にいたモードに戻ります。

保存／コピーを実行すると、それまで保存先にあったパッチは消去されます。大切なパッチを消去しないように、保存先の選択は慎重に行ってください。誤って工場出荷時のパッチを消去した場合は、個々のパッチ（あるいはすべてのパッチ）を工場出荷時の状態に戻すことが可能です。詳しくは22ページをご参照ください。

4 保存をキャンセルしたいときは

- [STORE]キーの代わりに、VALUE[+]／[−]キーを押してください。

保存が中止され、元のモードに戻ります。

VALUE[+]／[−]キーを押す以外に、[PLAY/EDIT]セレクターを回した場合も、保存がキャンセルされます。

パッチの呼び出し方を変更する

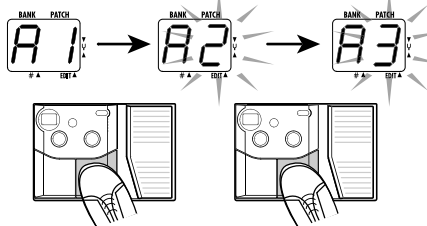
607の通常の操作では、プレイモードでパッチを切り替えたときに、即座にパッチが呼び出されて音色が変化します。
しかし、メモリー内の離れた位置にあるパッチを呼び出すときは、次々と音色が切り替わるため、この方式が不便に感じることもあります。こんなときは、パッチの呼び出し方として“プリセレクト方式”を選ぶこともできます。
プリセレクト方式とは、あらかじめ次に呼び出したいパッチを選んでおき、確定操作を行ったときに初めてパッチが切り替わる方式です。

1 パッチの呼び出し方をプリセレクト方式に変える

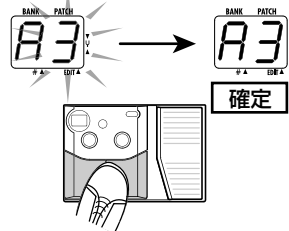
パッチの呼び出し方法をプリセレクト方式に切り替えるには、[▲]フットスイッチを踏みながら、607の電源を入れます。

2 呼び出したいパッチを指定する

● **プレイモードで、[▼]／[▲]フットスイッチを使って次に呼び出したいパッチを指定してください。**

VALUE[+]／[−]キーを使ってバンクのみを切り替えることも可能です。

ディスプレイには、次に呼び出されるパッチのバンクやパッチ番号が点滅して表示されます（ただし、音色は切り替わりません）。

3 パッチを確定する

● **呼び出したいパッチが決まったら、[▼]／[▲]フットスイッチの両方を同時に踏んでください。**

パッチが確定し、ディスプレイの点滅が点灯に変わります。

4 パッチの呼び出し方を通常の方式に戻したいときは

● **607の電源を入れ直してください。**

パッチの呼び出し方が自動的に通常の方式に戻ります。

工場出荷時の状態に戻す

607の工場出荷時には、42の推奨パッチ(ファクトリーパッチ)が保存されています。これらのファクトリーパッチは、他のパッチを上書きした後でも、いつでも元の状態に戻すことができます。
パッチを元の状態に戻すには、すべてのパッチをファクトリーパッチに戻す"オールイニシャライズ"と、任意のパッチのみをファクトリーパッチに戻す"ファクトリーリコール"という2種類の方法があります。

1. [STORE]キーを押しながら電源を入れてください。
ディスプレイに"AL"の表示が点滅します。

■ オールイニシャライズを実行するには

2. もう1度[STORE]キーを押してください。

すべてのパッチがファクトリーパッチに戻り、自動的にプレイモードへと切り替わります。
オールイニシャライズをキャンセルしたいときは、VALUE[−]キーを押してください。

オールイニシャライズを実行すると、それまでに新規保存したパッチがすべて消去されます。この操作は、慎重に行ってください。

■ ファクトリーリコールを実行するには

2. [▼]/[▲]フットスイッチを使って出荷時の状態に戻したいパッチを選んでください。

指定したバンク名/パッチ番号がディスプレイ上で点滅して表示されます。

ファクトリーリコールの操作中は、VALUE[+]/[−]キーを使ってバンクのみを切り替えることはできません。

3. もう一度[STORE]キーを押してください。

選んだパッチがファクトリーパッチに戻ります。
必要に応じて手順2〜3を繰り返し、ファクトリーリコールを続けることができます。また、VALUE[−]キーを押せばプレイモードに切り替わります。

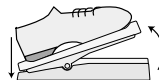
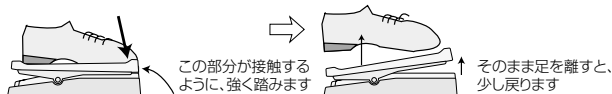
エクスプレッションペダルを調整する

607に装備されているエクスプレッションペダルは、工場出荷時の状態で最適な状態に調整されています。しかし、ペダルを踏んでもあまり効果がない場合、または軽く踏んだだけなのに大きく変化してしまう場合は、次の方法で再調整してください。

1. [PEDAL ASSIGN]キーを押しながら、電源を入れてください。

ディスプレイに"dn"と表示されます。

2. エクスプレッションペダルを最も手前まで踏み上げ、[STORE]キーを押してください。

ディスプレイの表示が"UP"に変わります。

3. エクスプレッションペダルを最も奥まで踏み込み、足を離してください。

ペダルから足を離すと、ペダルが少し戻ります。

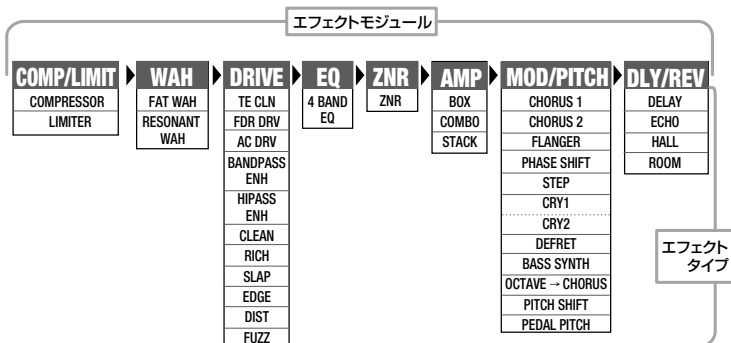
4. [STORE]キーを押してください。

調整が終わり、プレイモードに切り替わります。

ペダルをどこまで踏みこんだときにモジュールのオン/オフが切り替わるかは、手順3の操作で決まります。ペダルを軽く踏むだけでオン/オフを切り替えたいときは、手順3でペダルの位置を浅めに設定してください。

エフェクトのつながり

607のパッチは、下の図のように８種類のエフェクトモジュールが直列に接続されたものと考えることができます。これらのエフェクトモジュールは、すべてを同時に使用することも、エフェクトモジュールのオン／オフを個別に切り替えて任意のモジュールのみを使用することもできます。

エフェクトモジュールの配列とエフェクトタイプ

エフェクトモジュールの中には、効果の種類（エフェクトタイプ）を複数の中から選ぶことができるものがあります。例えば、MOD/PITCHモジュールでは、CHORUS（コーラス）、FLANGER（フランジャー）、PHASE SHIFT（フェイザー）といったエフェクトタイプの中からいずれか１つを選んで使用できます。

また、MOD/PITCHモジュールのエフェクトタイプには、２つの効果が同時に利用できるOCTAVE→CHORUS（オクターバー→コーラス）が含まれています。

エフェクトパラメーター一覧

ここでは、エフェクトモジュールに含まれるすべてのエフェクトタイプと、パラメーターについて説明します。

「エフェクトパラメーター一覧」の見方

[PLAY/EDIT]セレクター
そのエフェクトモジュール／エフェクトパラメーターを呼び出すためのセレクターの位置を表しています。

モジュールのオン／オフ
どのエフェクトモジュールも、oFという設定値が用意されています。この設定値を選ぶと、該当するエフェクトモジュールがオフになります。

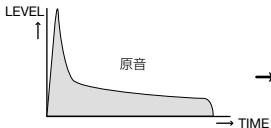
ペダルアイコン
[PEDAL ASSIGN]キーを使って該当するモジュールをエクスプレッションペダルに割り当てたときに、ペダルを動かすとどのような効果が得られるかを示しています。

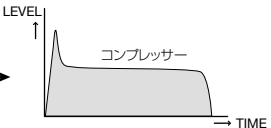
PATCH LEVEL

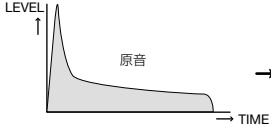
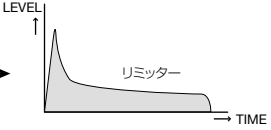
パッチレベル

パッチの最終的な音量を調節します。25の値で入出力のレベルが均等（ユニティゲイン）になります。

COMP/LIMIT

COMP/LIMITモジュール

エフェクトタイプとしてコンプレッサーまたはリミッターが利用できるモジュールです。VALUE[+]／[−]キーを使ってエフェクトタイプと効果の深さを調節します。

C1↕C9

■COMPRESSOR（コンプレッサー）

高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を持ち上げて、全体の信号レベルを圧縮するエフェクトです。サスティンを長くしたり音の粒立ちを揃える効果があります。値を大きくするほどコンプレッサーのかかり具合が強くなります。

L1↕L9

■LIMITER（リミッター）

入力信号のピークレベルを抑えるエフェクトです。次のモジュールへの過大入力を防ぐのに使用します。値を大きくするほどリミッターのかかり具合が強くなります。

oF

■OFF（オフ）

COMP/LIMITモジュールがオフになります。

WAH

WAHモジュール

2種類のワウが選べるモジュールです。
VALUE[+]／[−]キーを使ってエフェクトタイプと効果の深さを調節します。

F1↕F9

■FAT WAH（ファットワウ）

演奏の強弱に応じて自動的にワウ効果がかかるエフェクトです。強調する周波数の可変範囲が広く、芯の太い音色が特徴です。値を大きくするほどオートワウの入力感度が高くなり、レベルの低い信号でもワウがかかります。

強調される周波数を変化させます。

r1↕r9

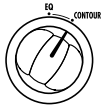
■RESONANT WAH（レゾナントワウ）

強調される周波数の可変範囲が狭く、クセの強い音色が特徴のオートワウです。値を大きくするほどオートワウの入力感度が高くなります。

強調される周波数を変化させます。

oF

■OFF（オフ）

WAHモジュールがオフになります。

DRIVE

DRIVEモジュール

5種類の歪み系エフェクトタイプ、4種類のクリーン系エフェクトタイプに加え、2種類のエンハンサーが選べるモジュールです。
VALUE[+]／[−]キーを使ってエフェクトタイプを選択し、GAIN[+]／[−]キーを使って増幅量（ゲイン）を設定します。

DRIVEモジュールの増幅量（ゲインの値1〜30）を調節します（DRIVEモジュールのすべてのエフェクトタイプに共通）。

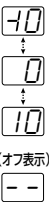
表示	エフェクトタイプ
tE	**■TE CLN（TEクリーン:クリーン系）** 中低域が特徴的な、上品な響きのクリーンサウンドです。
Fd	**■FDR DRV（FDRドライブ:歪み系）** ビルトイン型真空管アンプで歪ませたようなドライブサウンドです。
AC	**■AC DRV（ACドライブ:歪み系）** 中音域にクセのあるオーバードライブサウンドです。
bE	**■BANDPASS ENH（バンドパスエンハンサー）** バンドパスフィルターを使ったエンハンサーです。音の輪郭を際立たせて、メリハリをつける効果があります。
HE	**■HIPASS ENH（ハイパスエンハンサー）** ハイパスフィルターを使ったエンハンサーです。上記のエンハンサーとは音色のニュアンスが異なります。
CL	**■CLEAN（クリーン:クリーン系）** フラットな特性のクリーンサウンドです。
rC	**■RICH（リッチ:クリーン系）** 豊かな響きが得られる、低音域を強調したクリーンサウンドです。
SL	**■SLAP（スラップ:クリーン系）** スラップ奏法に最適なクリーンサウンドです。
EG	**■EDGE（エッジ:歪み系）** 高音域が強調されたドライブサウンドです。

表示	エフェクトタイプ
dt	**■DIST（ディストーション:歪み系）** ハードロック向けのディストーションサウンドです。
FU	**■FUZZ（ファズ:歪み系）** 強烈な歪みが得られるファズサウンドです。
oF	**■OFF（オフ）** DRIVEモジュールがオフになります。

EQ

EQモジュール（基本パラメーター）

4バンドEQが利用できるモジュールです。VALUE[+]／[−]キーを使って、EQの特性を選びます。

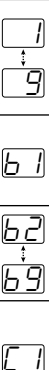
表示	エフェクトタイプ
1 ↕ 50	**■4 BAND EQ（4バンドEQ）** ベース、ミドル、ハイ、プレゼンスをブースト／カットする4バンドEQです。50パターン（1〜50）のブースト／カット特性の中から、1つを選んで使用します。 1〜10: 値が小さいほど、ハイがカットされ、ローがブーストされます。 11〜20: 値が小さいほど、ブーストされる周波数が低くなります。 21〜24: 値が小さいほど、ミドルがブーストされます。 25: フラットな特性です。 26〜30: 値が大きいほど、ハイがブーストされます。 31〜40: 値が大きいほど、ブーストされる周波数が高くなります。 41〜50: 値が大きいほど、プレゼンスとローがブーストされます。
oF	**■OFF（オフ）** EQモジュールがオフになります。

CONTOUR

EQモジュール（拡張パラメーター）

“EQモジュールの基本パラメーター”で選択されたエフェクトタイプに応じて、エフェクトのかかり具合を変化させます。

（オフ表示）
- -

■CONTOUR（コントゥアー）

0の値を基準（フラット）にして、マイナス方向に進むほどローがブーストされ、プラス方向に進むほどハイがブーストされます。なお、EQモジュールがオンのときは、このパラメーターが常に有効になります。4バンドEQのエフェクトタイプを選んだときに、思ったような効果が得られないときは、このパラメーターを確認してください。

ZNR/AMP

ZNR/AMPモジュール

無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションと、ベースアンプで鳴らしたような響きを加えるアンプシミュレーターが利用できるモジュールです。VALUE[+]／[−]キーを使ってZNRのかかり具合やシミュレートするアンプのタイプを選びます。

■ZNR（ズームノイズリダクション）

ZNRは、無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。値を大きくするほどノイズリダクションのかかり具合が強くなります。音の切れ際が不自然にならない範囲で、できるだけ大きな値に設定してください。

b1

■BOX（ボックス）

小型のビルトインタイプのベースアンプで鳴らしたような響きを持つアンプシミュレーターです。この設定では、アンプシミュレーターがオン、ZNRがオフになります。

■ZNR+BOX（ZNR+ボックス）

上記のアンプシミュレーターとZNRの両方がオンになります。値を大きくするほど、ノイズリダクションのかかり具合が強くなります。

C1

■COMBO（コンボ）

大型のビルトインタイプのベースアンプで鳴らしたような響きを持つアンプシミュレーターです。この設定では、アンプシミュレーターがオン、ZNRがオフになります。

C2 ↕ C9

■ZNR+COMBO（ZNR+コンボ）

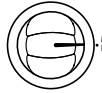
上記のアンプシミュレーターとZNRの両方がオンになります。値を大きくするほど、ノイズリダクションのかかり具合が強くなります。

S1

■STACK（スタック）

スタック型ベースアンプで鳴らしたような響きを持つアンプシミュレーターです。この設定では、アンプシミュレーターがオン、ZNRがオフになります。

S2 ↕ S9

■ZNR+STACK（ZNR+スタック）

上記のアンプシミュレーターとZNRの両方がオンになります。値を大きくするほど、ノイズリダクションのかかり具合が強くなります。

oF

■OFF（オフ）

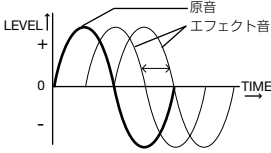
ZNR／AMPモジュールがオフになります。

MOD/PITCH

MOD/PITCHモジュール

コーラス、フランジャーなどのモジュレーション系エフェクトや、ピッチシフトが利用できるモジュールです。VALUE[+]／[−]キーを使って、エフェクトタイプと効果の深さを調節します。

■CHORUS 1（コーラス1）

左右のピッチを上下に揺らしてうねらせたエフェクト音を原音とミックスし、サウンドに厚みと広がりを持たせます。値を大きくするほど、効果のかかり具合が深くなります。

エフェクト音のコーラス効果の深さを調節します。

c1〜c9

■CHORUS 2（コーラス2）

奥行き感と広がり感を強調した、明るい響きのコーラスエフェクトです。設定値を大きくするほど、コーラス効果が深くなります。

エフェクト音のコーラス効果の深さを調節します。

F1〜F9

■FLANGER（フランジャー）

原音にクセの強いウネリを加えるエフェクトです。値を大きくするほど、ウネリの速度が速くなります。

エフェクト音のウネリの速さを調節します。

H1〜H9

■PHASE SHIFT（フェイザー）

原音の位相を周期的にずらしたエフェクト音と原音をミックスさせ、"シュワシュワ"したウネリのあるサウンドを作るエフェクトです。値を大きくするほど、ウネリの速度が速くなります。

エフェクト音のウネリの速さを調節します。

S1〜S9

■STEP（ステップ）

フィルターをランダムに変化させて、オートアルペジオ風の音色変化を加えるエフェクトです。値を大きくするほど音色変化が速くなります。

音色変化の速さを調節します。

r1〜r5

■CRY 1（クライ1）

トーキングモジュレーター風の音色変化を作るエフェクトです。値を大きくするほど音色変化の幅が深くなります。

クライエフェクトの入力感度を調節します。

r6〜r9

■CRY 2（クライ2）

CRY　1とは音色変化のニュアンスが異なるエフェクトです。値を大きくするほど音色変化の幅が深くなります。

クライエフェクトの入力感度を調節します。

d1〜d9

■DEFRET（デフレット）

フレット付きのベースの音色をフレットレスベース風の音色に加工するエフェクトです。単音で演奏したときに最適な効果が得られます。
値を大きくするほど、効果のかかり具合が深くなります。

エフェクト音の効果のかかり具合を調節します。

b1〜b9

■BASS SYNTH（ベースシンセ）

ベースシンセの音色を生成するエフェクトです。単音で演奏したときに最適な効果が得られます。設定値によってエフェクト音が次のように変わります。

b1 倍音を多く含んだ、低域の太いベースシンセです（エフェクト音のみ出力）。
b2 フィルターのレゾナンスが効いたベースシンセです（エフェクト音のみ出力）。
b3 倍音が少なく、柔らかい響きのベースシンセです（エフェクト音のみ出力）。
b4 b1のエフェクト音に原音をわずかにミックスします。
b5 b2のエフェクト音に原音をわずかにミックスします。
b6 b3のエフェクト音に原音をわずかにミックスします。
b7 b1のエフェクト音と原音を1:1のバランスでミックスします。
b8 b2のエフェクト音と原音を1:1のバランスでミックスします。
b9 b3のエフェクト音と原音を1:1のバランスでミックスします。

エフェクト音と原音のミックスバランスを調節します。

o1〜o6

■OCTAVE（オクターバー）

原音に1オクターブ低いエフェクト音を加え、音に量感を加えるエフェクトです。値を大きくするほど、効果のかかり具合が深くなります。

原音とエフェクト音のミックスバランスを調節します。

■OCTAVE→CHORUS（オクターバー→コーラス）

オクターバーとコーラスを直列に接続したエフェクトです。値を大きくするほど、オクターバーのかかり具合が深くなります。なお、コーラスのかかり具合は、常に一定となります。

オクターバーのエフェクト音と原音のミックスバランスを調節します。

■PITCH SHIFT（ピッチシフト）

入力信号のピッチを変化させて原音とミックスします。あらかじめピッチ変化のパターンが9種類用意されています。

- **P1/P2:** 1オクターブ下にピッチシフトした音と原音をミックスします。P1とP2ではミックス量が異なります。
- **P3/P4:** 完全5度下にピッチシフトした音と原音をミックスします。P3とP4ではミックス量が異なります。
- **P5/P6:** 完全4度上にピッチシフトした音と原音をミックスします。P5とP6ではミックス量が異なります。
- **P7/P8:** 1オクターブ上にピッチシフトした音と原音をミックスします。P7とP8ではミックス量が異なります。
- **P9:** ピッチを微妙にずらした音と原音をミックスします。変調感の少ないコーラス効果が得られます。

P1/P2の場合

P3/P4の場合

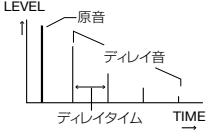
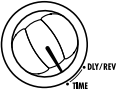
P7/P8の場合

エフェクト音と原音のミックスバランスを調節します。

■PEDAL PITCH（ペダルピッチシフト）

エクスプレッションペダルを使って、入力信号のピッチを上下に変化させるエフェクトです。

ピッチをペダルで変化させるには、[PEDAL ASSGIN]キーを使って、MOD/PITCHモジュールをエクスプレッションペダルに割り当ててください。エフェクトタイプとしてPEDAL PITCHを選んだだけでは、ペダルを操作してもピッチは変化しませんので、ご注意ください。

ピッチシフト量を調節します。ピッチの変化幅は、設定値に応じて下表のように変化します。

PEDAL PITCH　ピッチの変化幅

	ペダルが踏みあがった状態	ペダルを踏みこんだ状態
L1	±0cent	−100cent（半音下）
L2	±0cent	+1オクターブ
L3	±0cent	+2オクターブ
L4	±0cent	−1オクターブ
L5	±0cent	−2オクターブ
L6	−1オクターブ+原音	+1オクターブ+原音
L7	−700cent（7半音下）+原音	+500cent（5半音上）+原音
L8	−∞（0Hz）+原音	+1オクターブ
L9	−∞（0Hz）+原音	+1オクターブ+原音

■OFF（オフ）

MOD／PITCHモジュールがオフになります。

DLY/REV

DLY/REVモジュール（基本パラメーター）

ディレイやリバーブなどのエフェクトが利用できるモジュールです。VALUE[+]／[−]キーを使って、エフェクトタイプと効果の深さを調節します。

原音とエフェクト音のミックスバランスを調節します（DLY/REVモジュールのすべてのエフェクトタイプに共通）。

d1 ↕ d9

■DELAY（ディレイ）

オーソドックスなデジタルディレイエフェクトです。ステレオで出力すれば、ディレイ音が左右交互に発音するピンポンディレイとして利用できます。値に応じて、フィードバック（繰り返しの回数）や、エフェクト音と原音のミックスバランスが変化します。

■ECHO（エコー）

テープエコー風の暖かみのあるディレイエフェクトです。ステレオで出力すれば、ディレイ音が左右交互に発音するピンポンディレイとして利用できます。値に応じて、フィードバック（繰り返しの回数）や、エフェクト音と原音のミックスバランスが変化します。

■HALL（ホール）

コンサートホール風の残響音が得られるリバーブエフェクトです。値を大きくするほど、リバーブのかかり具合が深くなります。

■ROOM（ルーム）

室内の残響音をシミュレートするリバーブエフェクトです。値を大きくするほど、リバーブのかかり具合が深くなります。

■OFF（オフ）

DLY/REVモジュールがオフになります。

TIME

DLY/REVモジュール（拡張パラメーター）

DLY/REVモジュールの基本パラメーターで選ばれているエフェクトタイプに応じて、ディレイタイムまたはリバーブタイムを設定します。値の変更はVALUE[+]／[−]キーを使って行います。
このパラメーターはDLY/REVモジュールと連動しており、DLY/REVモジュールがオフのときは無効となります。

■DELAY TIME（ディレイタイム）

（エフェクトタイプとしてDELAYまたはECHOが選択されている場合）
1〜37の範囲で、ディレイタイムを設定します。実際のディレイタイムは、設定値×10（ms）となります（例:設定値が15のとき、ディレイタイム＝150ms）。

（オフ表示）
■REVERB TIME（リバーブタイム）

（エフェクトタイプとしてHALLまたはROOMが選択されている場合）
1〜10の範囲で、リバーブタイムを設定します。値を大きくするほど、残響音が長くなります。

主な仕様

エフェクト：	最大同時使用数　9エフェクト ／　35エフェクト
エフェクトモジュール：	最大同時使用数　8モジュール
バンク／パッチ：	7バンク　x　6パッチ　＝　42パッチ（書き換え、保存可能）
Analog/Digital　変換：	20bit　64倍　オーバーサンプリング
Digital/Analog　変換：	20bit　8倍　オーバーサンプリング
サンプリング周波数：	31．25kHz
インプット：	ベースインプット　標準モノラルフォーンジャック （定格入力レベル＝－20dBm／入力インピーダンス＝470KΩ）
アウトプット：	ライン／ヘッドフォーン兼用アウトプット 標準ステレオフォーンジャック （最大出力レベル＝＋5dBm／出力負荷インピーダンス＝10KΩ以上時）
ディスプレイ：	2桁7セグメントLED, ペダルアサインLED, ドライブLED
電源：	別売　ACアダプター　DC9V　センターマイナス300mA （ズーム　AD－0006） 電池　単三乾電池×4本　連続使用　約24時間（アルカリ）／約7時間（マンガン）
外形寸法：	233 mm（W）× 159 mm（D）× 54 mm（H）
重量：	600g　（電池含まず）

・0dBm＝0．775Vrms
・製品の仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

故障かな？と思う前に

● 電源が入らない	● パッチが変わらない
8ページ「1　電源を入れる」をご参照ください。	パッチの選択方法がプリセレクト方式になっていないか、ご確認ください（→P20）。
● 音が出ない	**● ノイズが多い**
エクスプレッションペダルが手前に上がっていませんか?　パッチによっては、エクスプレッションペダルの操作でボリュームが変化することがあります。この場合は適切な音量になるように、エクスプレッションペダルを踏み込んでください。	ZOOM純正のACアダプターを使用していますか?必ずズームAD-0006（DC9Vセンターマイナス300mA）をご使用ください。
● エクスプレッションペダルを踏んでもうまく効果が変わらない。	**● 電池の消耗が早い**
エクスプレッションペダルの感度を調整することで、改善されることがあります（→P23）。	マンガン電池を使用していませんか? 連続使用可能時間は、アルカリ電池が24時間、マンガン電池が7時間です。電池で使用するときは、アルカリ電池を使うことをお薦めします。

使用上のご注意

◆ 他の電気機器への影響について

607は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。
しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周辺に設置すると影響がでる場合があります。
そのような場合は、607と影響する機器とを十分に距離をおいて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、607も含めて、電波障害による誤動作やデータ破損，消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

◆ お手入れについて

607が汚れたときは、柔らかい布で乾拭きをしてください。
それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼってふいてください。
クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は使用しないでください。

◆ 故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにINPUT端子に接続されているケーブルのプラグかACアダプターまたは電池を抜いて電源を切り、他の接続されているケーブル類も外してください。
「製品の型番」「製造番号」「故障，異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

◆ 保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。
ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。
万一、保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。

ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1．保証書のご提示が無い場合
2．保証書にご購入の年月日，販売店名の記述が無い場合
3．お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合
4．指定業者以外での修理，改造が不適当なため生じた故障の場合
5．故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合
6．ご購入後に製品が受けた過度の衝撃による故障の場合
7．本製品に起因しない事故や人災および天災による故障の場合
8．消耗品（電池など）を交換する場合
9．日本国外でご使用になる場合

パッチリスト

BANK	PATCH	PATCH NAME	COMMENT	PEDAL
A [DEMO]	1	SLAP SOLO	オーソドックスなスラップサウンド	VOLUME
	2	FDR DRIVEN	ボトムを支えるフェンダー系のオーバードライブサウンド	VOLUME
	3	MELODY	コーラス効果と空間系エフェクトを活かしたメロディ向きのサウンド	CHORUS
	4	ACOUSTIC	ACアンプのワイルドなオーバードライブサウンド	GAIN
	5	TRACEY	ミッドレンジが強調された音抜けの良いサウンド	GAIN
	6	ANALOG SYNTH	音圧があり、クールなシンセベース	DELAY
b [DEMO]	1	AMPIG	ローがブーストされた著名なベースアンプサウンド	GAIN
	2	BIG FUZZ	ボトムを強調したファズサウンド	GAIN
	3	FRETLESS	リード弾きに適したフレットレス風サウンド	DEFRET
	4	GROUND FUNKY	ファンキーなグループのスラップベースサウンド	GAIN
	5	TAURUS	ビンテージオートワウサウンド	GAIN
	6	HEAVY ROCK	ユニゾンリフ的な太いロック向きのサウンド	OCTAVE
C [ARTIST/ MODEL]	1	MILLER'S SLAP	フュージョン系スラップサウンド	ROOM
	2	BILLY'S DRIVE	ライトハンドにも最適なオーバードライブサウンド	HALL
	3	JACO	ジャズベースのリアピックアップサウンド	DEFRET
	4	FLANGING PICK	アンソニーJのピック弾きサウンドをシミュレート	FLANGER
	5	MUSIC COMBO	コンプレッサーのテイストを付加した、ミュージックマン風のサウンド	VOLUME
	6	WILD WAH	レゾナントワウとドライブのコンビネーションによるPーファンク系サウンド	RESONANT WAH
d [COLOR]	1	BASS LEAD	バッキングからリードまでマルチに使える歪みサウンド	VOLUME
	2	CLEAR CLEAN	シェイプアップされた、透明感のあるクリーンサウンド	HALL
	3	HEAVY DISTORTION	過激なディストーションのロック向きサウンド	GAIN
	4	U.K.ROCK	シンプルでありながら、深い味わいのあるサウンド	CHORUS
	5	S-W.R	ハイパワーベースアンプサウンド	VOLUME
	6	AUTO WAH	オートワウを活かしたサウンド	FAT WAH
E [ACTIVE]	1	CYCLONE	ドラマチックなリードシンセ系サウンド	GAIN
	2	DROP	ピチョピチョしたユニークなサウンド	RESONANT WAH
	3	LINE CHORUS	ベースラインに最適なコーラスサウンド	CHORUS
	4	HIGH TONE AMP	ミュージックマン系のハイトーンアンプサウンド	DELAY
	5	UNITE	ワウ&オクターブのファンクベースサウンド	FAT WAH
	6	OCTAVE UP	ピッチシフターを使ったオクターブサウンド	PITCH SHIFT
F [VARIATION]	1	JET BEAT	8ビート刻みに最適なペダルジェットサウンド	FLANGER
	2	DETUNE SOLO	デチューンを隠し味にしたソロプレイ用のサウンド	PITCH SHIFT
	3	TALK	トーキングモジュレーター風のサウンド	CRY
	4	DRASTIC STEP	過激なステップベースサウンド	STEP
	5	PHASE SLAP	アタックを出すほど効果的なフェイズサウンド	PHASE SHIFT
	6	PEDAL PITCH	ペダル操作でオクターブアップ、フレーズを前に出すサウンド	PEDAL PITCH
G [LINE]	1	COMP CLEAN	コンプレッサーを効かせた、スラップ向きのサウンド	VOLUME
	2	70'S DRIVE	ビンテージ系のオーバードライブサウンド	GAIN
	3	FAT CLEAN	オールマイティなベースサウンド	CHORUS
	4	SYNTH FEEL	音やせしない実用的なシンセベース風サウンド	BASS SYNTH
	5	BOTTOM LINE	ボトムを強調した、重厚なサウンド	OCTAVE
	6	GROOVE SLAP	グルービーなスラップサウンド	VOLUME

※各パッチのZNR（ズーム・ノイズリダクション）は使用するベースに合わせて調整することを推奨します。

株式会社ズーム
〒183-0022
東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階
TEL: 042-369-7111　FAX: 042-369-7115
ホームページ　http://www.zoom.co.jp
Printed in Japan 607-5010-1